Les deux jeunes frères s'écartèrent pour laisser entrer le Patriarche. Celui-ci hésita un moment. Il savait en venant qu'il devrait laisser sa garde dehors, et aussi qu'ici et aujourd'hui il ne devrait rien avoir à redouter, mais les vieux réflexes ont la vie dure pour un homme de pouvoir ayant déjà traversé plusieurs attentats. Comme l'attestait le groupe de cavaliers l'ayant regardé approcher, sa rivale était déjà là. Il passa la porte, traversa en deux pas un sombre vestibule où deux très jeunes enfants (probablement déjà fort habiles à vous vider les poches, pensa-t-il pour lui-même) écartèrent les tentures devant lui.

La pièce était vaste et confortable. Le Patriarche fut un peu surpris de n'y voir que deux occupants, sans gardes, domestiques ni esclaves. Lui-même n'ayant pas été désarmé, il se dit que son hôte était bien imprudente. Puis se rappela aussitôt qu'une Grande Soeur sait toujours se défendre, et que rien ne prouvait que la salle n'était pas truffée de monde: simplement, on ne les voyait pas. Le mobilier était restreint, mais l'ensemble fort harmonieux: Trois canapés bas entourant une table basse de bois rouge et d'ivoire, quelques vasques débordant de fleurs et de fruits alentour, et des objets d'art disposés ça et là. Le Patriarche les relia instinctivement par des lignes imaginaires, mais le schéma mental obtenu était complexe et insignifiant pour lui. La voix de la Grande Soeur rompit sa brève méditation:

<<Eh bien Patriarche! La compagnie de deux femmes à la fois vous intimide-t-elle pour que vous restiez planté là aussi impoliment?

- Mille excuses, madame, j'étais distrait par le décor.

- Mettez-vous à l'aise, messire. Nous n'entrerons pas dans le vif du sujet avant que tous deux n'ayez pris quelques instants pour vous reposer et retrouver tous vos moyens. >>

Le Patriarche prit place dans le petit sofa encore libre, tournant presque le dos à l'entrée. Sapri, la Grande Soeur, siégeait à sa gauche, trempant ses lèvresdans une coupe. Dans l'autre siège se trouvait Gobère, la roublarde, la félone, la menteuse, et accessoirement la reine de la cité voisine de Daka. Elle le fixait sans émotion. Peut-être attendait-elle qu'il lui adressât ses politesses, sinon d'homme politique, au moins de galant homme. <<Elle rêve ou quoi>>, se dit-il, <<alors qu'on est à deux doigts de la guerre? Pour ces gens-là la vie n'est vraiment qu'un jeu...>>

Déçue ou pas, Gobère n'attendit pas plus pour s'exprimer:

<<Non, Sapri, l'heure n'est point à se prélasser lorsque le sang est si près d'être versé. Mes généraux me pressent de les laisser exprimer leur bravoure à la reconquête de terres qui déjà nous appartiennent...

- Mais sont peuplées en majorité de nos citoyens, l'interrompit le Patriarche, et surtout l'unique portion de sol qui vous intéresse appartient non a Daka, comme vous l'insinuez, mais à un honorable négociant de notre communauté, dont le père, par une intuition providentielle, l'acheta jadis un bon prix pour s'y insaller avec sa famille dans l'espoir d'échapper à la peste qui ravageait les bords du fleuve, et qui soit-dit en passant fut cause de la disparition de deux de mes frères, de leurs épouses, de quatre de mes nièces et neveux, et qui... bla bla bla, bla bla bla...>>

Sapri les laissa se défouler une bonne demi-heure. Qu'ils s'épuisent donc à s'épeler leurs griefs respectifs sur autant de générations qu'ils veulent. Qu'ils gaspillent leur talent oratoire, leur habileté et leur art de persuasion l'un sur l'autre, sans même s'apercevoir, les imbeciles, qu'ils sont de force égale, et chacun si obstiné, si sûr de son bon droit, qu'il n'écoutera même pas l'autre.

Pour vous situer un peu le conflit, Ja est une île fluviale plutôt petite et sans grand intérêt, sise entre le royaume de Daka sur la rive gauche et celui de Kled sur la droite. Ils se battirent jadis pour elle mais ont depuis longtemps renoncé, car le jeu n'en valait pas la chandelle. Il a fallu que l'on y découvre un gisement de rubis et saphirs dans ses sables pour ranimer de vieilles querelles. Ja appartient a Daka, mais de grandes et influentes familles de Kled y ont une résidence de campagne. L'une d'elle possède les terres à la source du conflit. Le seigneur de l'île, de la plus haute noblesse de Daka, veut créer une taxe sur toute extraction du sol. Les autres autorités de Daka prétendent que chacun peut exploiter son sol, dont le produit ne saurait quitter le royaume et doit donc n'être vendu qu'a elles, au prix bien sûr fixé par elles. Les autorités de Kled ne l'entendent pas de cette oreille.

Nul doute que le débat va être rude. Faire entrer un peu de bon sens dans ces deux crânes et les convaincre de partager prendra du temps, même si Sapri ne doute pas d'y parvenir. Mais il reste un problème majeur dans cette affaire: Comment les délester d'une partie du trésor qu'ils convoitent. Partage? Sage, mais sans panache. Extorsion? Très risqué, mais moral. Chantage? Plaisant, bien que concernant les turpitudes du Patriarche, les preuves accumulées fussent encore un peu maigres. Bah, une bonne dose de bluff ne fera pas de mal en attendant d'en fabriquer...

Les Mains Vides

Les Mains Vides, parfois appelées aussi Manivides, sont des voleurs organisés ayant des codes et un sens moral. Ils sont une sorte de bandits d'honneur. Leurs chefs, les Grands Frères et les Grandes Soeurs, sont aimés par leurs sbires, et cette forme de loyauté est bien plus forte qu'une autre basée sur la crainte ou l'habitude.

Sur leurs origines, on entend de nombreuses versions contradictoires. La vérité est que les premières Mains Vides furent des voleurs Alwegs inspirés, sages et un peu philosophes. Leur morale et leurs valeurs ont cependant vite dépassé ce cadre, et la confrérie s'est répandue un peu partout sur Tanaephis en quelques générations à peine.

Situation géographique: Les Grands Frères peuvent se rencontrer virtuellement partout, avec quelques

aménagements cependant. Ainsi, en territoire Sekeker, on ne parle évidemment que de Grandes Soeurs, cette caste étant comme toute autre purement féminine. A Pole, où la forte concentration de population complique la répartition des territoires et des zones d'influence des nombreux chefs ou prétendants, on trouve une division hiérarchique supplémentaire, les Ainés. Aux yeux des nomades Alwegs, les Grands Frères n'ont ni le prestige, ni l'influence qu'ils ont ailleurs, mais les Manivides de tous rangs sont un peu considérés comme faisant d'emblée partie de la grande famille, et les Grands Frères sont écoutés, dans certains conflits, non pas en raison de leur supposée position de neutralité mais en tant que personnes expérimentées en la matière. Chez les Piorads, un Mains Vides ne peut être un chef s'il n'a pas participé à au moins une grande campagne guerrière et, chez les Thunks, il ne peut l'être s'il a déjà été prisonnier; à moins, paradoxe, de s'être évadé d'une captivité en territoire Piorad, acte hautement prestigieux.

Quantitativement, en fait, on ne les rencontre pas partout. En quelques endroits, ils ont une position importante et prestigieuse. Dans de nombreux autres, ils sont en sévère compétition avec d'autres types d'organisations. Et, dans beaucoup d'endroits, il n'y a pas de place pour eux, ou bien ils n'ont pas encore essayé de s'installer, ou bien il leur manque encore l'homme ou la femme de la situation, la personne avec les qualités requises.

Organisation: Grands Frères et Grandes Soeurs sont des chefs prestigieux, ayant su gagner leur titre par leur talent et certaines qualités morales. Nul ne s'auto-proclame à ce titre. Pour y parvenir, il faut répondre sans faillir aux conditions suivantes:

- Ne posséder aucune richesse. Vivre comme un riche, mais uniquement de la richesse des autres. Ne rien posséder de valeur que l'on n'aie volé, et même dans ce cas ne jamais le garder bien longtemps.
- Etre généreux. Donner à autrui le plus gros de ce que l'on vole, et ne garder pour soi que de quoi vivre à court terme. On doit toujours remettre ses acquis en question, ne pas se laisser aller au confort de la sécurité matérielle.
- Etre homme d'honneur, n'avoir qu'une parole, respecter ses pairs et les anciens.

Il se peut qu'alors on soit choisi par un ou des Grands Frères pour accéder à leur status.

Grands Frères et Grandes Soeurs se réunissent parfois dans de grands banquets, avec leurs familles et leurs bandes. Ces grands moments de fête se passent toujours chez les Alwegs. Des personnalités et des amis sont invités. On n'y vole rien, on y fait des cadeaux. On dit parfois qu'un pauvre qui a le courage de s'y rendre peut en revenir riche.

Activité: Les moyens de s'enrichir sont légion, et les Manivides en connaissent une grande variété. Toute activité habituelle des voleurs leur est également propre, et l'on trouve aisément chez eux des specialistes de telle ou telle combine, du coupeur de bourses à l'escroc aux intrigues tortueuses. Ce qui les différencie d'autrui tient en cette règle simple: ne pas assassiner. Le meurtre est considéré comme un acte facile, stupide et déshonorant. Ainsi, par exemple, une intimidation ne sera pas basée sur des menaces de mort, mais sur des menaces de passage à tabac, de destruction de propriété, d'acharnements divers. Est-il besoin de préciser que, comme ailleurs, l'usage de la torture n'est réservé qu'à de raffinés spécialistes de l'art Batranoban?
La carrière d'un Manivide progresse à peu près comme suit: Jeune, il parvient à approcher un Grand Frère (un chef) et intègre sa bande. Comme tous ces jeunes, il obéit aveuglément, et se ferait tuer sans hésiter pour celui qu'il considère comme un second père. Il s'enrichit (le Grand Frère organise tout, mais laisse la plus grande partie des bénéfices à ses hommes). Il mène grand train de vie, dilapide son argent, dépensant pour lui-même, ses amis, ses parents, ses femmes, etc. En même temps, il se forme, apprend des combines, les ficelles du métier. Un jour, il organise son propre coup, car chacun est libre de voler où il veut tant qu'il n'entre pas en compétition avec un chef. Avec l'âge et l'expérience, il prend de l'importance dans la bande. Il organise des coups plus spectaculaires, se montre particulièrement généreux, ou si adroit dans sa spécialité qu'il devient indispensable, bref il acquiert une notoriété et le respect de plus en plus de gens. Les Grands Frères commencent à s'intéresser plus particulierement à lui. Un beau jour, un Grand Frère le désigne, de son vivant, comme successeur; ou bien un autre le parraine pour succéder à un de ses pairs disparu sans avoir désigné d'héritier.

Jouabilité: Les Manivides sont proches des voleurs classiques et romantiques des aventures de cape et d'épée. Ils peuvent être utilisés pour mettre de la couleur, ou pour construire des intrigues complexes. Le maître de jeu doit mettre l'accent sur leur générosité, majeure différence avec les autres types de voleurs. Dans leur entourage, l'argent coule à flots tant qu'il y en a, le peuple s'anime, et l'atmosphère garde toujours un petit air de fête.

Côté PJs, ils offrent toutes les possibilités. Il est vrai que les porteurs possèdent certains atouts qui ne peuvent que les aider à se faire remarquer. Mais la profession ne convient qu'à des personnages avec un désir de prestige élevé et un désir de richesse bas. De plus, un PJ ne peut parvenir au plus haut rang qu'après avoir fait preuve de beaucoup de sagesse et de subtilité. Si des points d'expérience sont alloués pour la richesse, un Manivide ne devrait en gagner non pour ce qu'il vole mais pour ce qu'il dépense.

Côté scénarios, voici quelques idées à creuser:

- Deux hommes sont tombés fous amoureux d'une superbe jeune femme récemment arrivée. L'un est un voleur local travaillant seul, l'autre un jeune guerrier de très petite noblesse. Tous deux rivalisent constamment pour se mettre en valeur à ses yeux. Un des PJs en tombe lui-même amoureux fou, et doit rentrer dans ce jeu. Ce

qu'aucun d'eux ne sait, c'est que c'est une Main Vide venue préparer un coup, avec quelques complices et la bénédiction du Grand Frère local. Avec ces 3 galants qui surgissent toujours quand on ne les attend pas, elle a quelque mal à travailler; ils sont charmants, mais encombrants, et manquent plusieurs fois tout faire rater. Ils devraient finir, d'ailleurs, par s'apercevoir de quelque chose. Qu'elle accorde ou pas ses faveurs à l'un des trois, à la fin de l'aventure, le PJ croise une nouvelle beauté et en tombe aussitôt amoureux, oubliant la précédente.

- Les PJs voyagent avec une caravane. Ils paient très peu et sont sensés aider les gardes à la proteger. Ils sont attaqués par une grosse bande de brigands, lancée de loin par un homme vêtu de sombre et entouré d'une garde semblable, dont quelques membres participent à l'assaut. Ils résistent et font quelques prisonniers. D'une façon ou d'une autre, l'un d'eux avoue que l'homme qui les a employés en veut à un coffret de bois laqué contenant une dague. C'est en fait la Dague de Kna, dont les légendes disent qu'elle fut jadis une arme-dieu, et de fait la seule arme-dieu morte de Tanaephis. On dit aussi que qui percera son secret sera en mesure de réaliser l'impossible: tuer les armes-dieux. D'autres légendes racontent qu'elle n'est qu'à demi- morte, qu'elle attend le porteur qu'elle s'est choisie pour renaître. L'arme a disparu de la caravane, et on s'aperçoit qu'un homme a aussi disparu dans la nuit précédente. Le Grand Frère qui l'a volée est allé s'abriter dans une communauté Alweg. Le vieux propriétaire de la Dague, chef d'une société secrète (Miroirs du Passé par exemple), se sentait mourir et craignait celui qui devait lui succéder. Il decida d'envoyer l'arme à un autre chef de la secte, dans une autre ville. Mais il ne put mourir en paix: son successeur surgit et le fit parler avant de le laisser pour mort. Découvert par un esclave, il prévint partiellement celui-ci avant d'expirer. L'esclave, dépassé par les événements, alla demander conseil à un Grand Frère. Celui-ci sait seulement qu'il a volé, avec d'autres bricoles, une dague précieuse convoitée par des méchants. Il ne sait pas trop quoi en faire. Dans cette histoire, la vérité sur la Dague de Kna ne sera pas révélée. La légende en restera une.

- Lors du mariage public d'un Grand Frère et d'une Grande Soeur, les bijoux que les époux se sont offerts disparaissent. C'est très amusant et tous en rient beaucoup. On soupçonne un rival éconduit, un voleur talentueux. Puis une femme est retrouvée morte, avec un des bijoux sur elle. Puis une autre, et ainsi de suite. Le voleur reste introuvable. Le pauvre garçon est coupable du vol, innocent du meurtre, et mort lui-même. Venu faire un cadeau à une belle dans un jardin, il est le témoin involontaire de son assassinat. S'ensuit un duel avec le meurtrier, mais il n'est pas de force. Son cadavre est quelque part dans le jardin. Les raisons des meurtres importent peu; ce peut être le retour de Jack l'Eventreur, ou un galant tuant sous l'emprise se son arme-dieu, etc.

- Deux Mains Vides à peine pubères mais ambitieux sont en compétition au sein de leur bande. Pour les départager, un voleur plus agé a choisi une épreuve. Bien sûr, ils doivent voler quelque chose. Ce qui a été choisi c'est... cette armure qu'un des PJs porte sur lui (à condition qu'il y ait un PJ pas méchant dans l'équipe). Au début, il se retrouve devant un gamin insistant pour le délester de son armure, la laver et la lui rendre propre pour un sou. Puis il en découvre un autre caché sous ou derrière lui et essayant pathétiquement de défaire les fixations de son armure. Au fur et à mesure, ils deviennent plus inventifs et encore plus culottés. L'un peut essayer de l'assomer avec une poêle quand il est tout seul. L'autre lui renverse des trucs très salissants dessus. Le PJ peut leur filer autant de fessées et de coups de pied au cul qu'il veut. S'il devient méchant, un groupe de gens intervient et fait diversion, un adulte embarque les gosses, et le jeu est fini. Le plus drôle est lorsque les PJs commencent à s'imaginer que cette armure à une valeur particulière.

Quelques personnages proéminents:

Sam Sam

Ce personnage quelque peu extravagant travaille de jour, et même en public, car il aime se donner en spectacle. Ainsi il arbore, lorsqu'il opère, une élégante tenue écarlate complétée de gants, chaussures et chapeau blancs, son visage dissimulé par un masque aux traits d'oiseau. Prodigieux acrobate et fin stratège, il amuse les foules en se jouant des autorités en pleine rue (ou disons plus souvent sur les toits), et n'oublie jamais de faire pleuvoir une partie de son butin sur la plèbe. Il est très populaire, y compris auprès de nombreux puissants, surtout pour son sens très aigu de la justice. Il met du style dans tout ce qu'il fait, élaborant ses plans de vol non pas en fonction du moindre risque mais du maximum d'esbrouffe possible (ceci-dit, ce parti pris n'est pas gratuit, car ses tours servent aussi à faciliter ses fuites).

Son coup le plus célèbre, qui lui vaut aussi son pire ennemi, est celui qui marque l'apparition du costume rouge. Un homme puissant organisait une soirée costumée le lendemain de son mariage avec une jeune femme d'une région voisine (l'habituel mariage arrangé ou la jeunette éduquée est vendue par son père à un butor possédant un nom et un rang). Bien sûr la fête, prévue pour plus de 300 convives venus d'un peu partout, est préparée bien à l'avance, et, on ne sait toujours pas comment, Sam Sam en connait la liste des invités. Par divers stratagèmes, il s'arrange pour qu'une demi-douzaine d'entre eux portent le costume rouge aux gants blancs; le plus souvent, un accident arrive au dernier moment au costume que l'invité s'est choisi; le même jour, un autre client du tailleur se décommande, lui laissant sur les bras une tenue élégante et écarlate à peu près aux mesures de l'autre. Bref le soir de la fête, plusieurs hommes sont déguisés de façon similaire. Ceux qui se rencontrent tiquent mais se contentent de s'éviter mutuellement; après tout, la foule est assez grande... Dans la nuit, la jeune épouse se retire, ce qui n'est pas pour déplaire au mari qui a déjà les yeux sur d'autres beautés. L'une d'elle, lui faisant les yeux doux, l'entraîne au dehors, en un endroit d'où, quelques minutes plus tard, il ne peut manquer de voir la silhouette d'un homme se profiler derrière la fenêtre allumée de la chambre où dort son épouse. Il se précipite, la rage au ventre, se rue dans la

chambre pour trouver la jeune femme étendue sur sa couche, nue et droguée par quelque épice euphorisante. Lorsqu'il s'en approche et la secoue, la voix d'un homme le fait se retourner. Il est à la porte, l'oiseau rouge, un sac à la main, un collier dans l'autre, et raille sa victime: <<Vous m'excuserez demain auprès de cette dame, mais elle est d'une beauté à laquelle aucun homme, s'il se prétend tel, ne saurait résister. Et ma conscience me dit qu'une telle grâce a bien droit, quand l'occasion se presente, aux attentions qui lui font oublier les assauts rugissants et bestiaux d'un vilain mari.>> S'ensuit une poursuite fracassante, le sanglier hurlant, couinant, bavant, bousculant et piétinant, l'oiseau riant, chantonnant, bondissant, disparaissant ici pour réapparaitre là, sans jamais oublier de ridiculiser celui dont on ne saurait dire s'il est le chasseur ou la proie. Et lorsque l'oiseau rouge s'élance au milieu des invités, s'ensuit la plus pittoresque des confusions, où seront pris à parti un poète fameux, un éminent savant, un professeur d'escrime, un commandant de garnison, un ambassadeur et même un sévère et rancunier magistrat. Leur hôte, volé, cocu, humilié et ridiculisé, aurait bien voulu les tuer tous les six pour être sûr de se rendre justice, mais il y a des limites a tout.

Sam Sam a des imitateurs, plus ou moins bons. Parfois il se font prendre. Parfois on les aide a s'évader. Parfois ils se font tuer. Parfois, plusieurs opèrent en même temps à différents endroits. Parfois c'est un homme. Parfois une femme. Son âge, sa taille, sa corpulence varient. Les rumeurs abondent, toujours contradictoires et éphemères. Bref, tout ceci augmente la confusion, et est utile à l'original. Mais, étrangement, le public ne se trompe jamais quand il voit le véritable Sam Sam en action. Quelque chose d'inimitable dans le style, dans le mouvement, ou peut-être dans l'intonation de ses bons mots.

Qui est-il sans son masque? Personnellement (j'en sais à peine plus long que vous désormais) je le verrais bien en professeur d'escrime. Mais je n'en ai aucune preuve. Personne n'a de véritable indice, pas même sur la couleur de sa peau ou de ses cheveux.

Nectar

Ancienne cavalière d'élite, meneuse de plusieurs campagnes d'envergure, elle se rendit particulièrement célèbre il y a vingt ans de cela lorsque, à l'assaut des murs de Pole, cette furie se démenait au milieu des batailles avec son ventre énorme de femelle prête à accoucher de sa première fille. Ce qu'elle fit d'ailleurs peu après, dans Pole, où pour quelque raison elle décida de rester. Trois ans plus tard, elle revint dans les plaines Sekeker, avec son enfant et deux jeunes et beaux mâles dociles, l'un Piorad, l'autre Vorozion. Le premier a été offert il y a longtemps à une reine voisine qui le convoitait pour le mettre dans son lit; le deuxième l'accompagne toujours partout. Elle avait appris à Pole de nouveaux talents et de nouvelles pratiques, autres que le maniement des armes, ainsi qu'une forme de sagesse et de morale à laquelle elle avait adhéré. Elle devint à nouveau célèbre, cette fois pour ses prises de positions non-conformistes et ses conflits avec de nombreuses leaders. En gros, elle reproche à ses semblables de reproduire les travers des sociétés machistes, à savoir de mal répartir les pouvoirs, les richesses et les privilèges entre les femmes. Si en théorie les hommes sont des animaux esclaves et les Sekekers des êtres libres, en pratique de nombreuses Sekekers sont à peine mieux considérées. Nectar veut se débarasser des classes sociales héritées des sociétés masculines, et rêve d'une société égalitaire (pour les femmes).

Elle est rapidement passée à l'action, en personne puis avec ses premières adeptes, vivant en nomade insaisissable, en hors-la-loi, se créant de nombreuses ennemies mais d'encore plus nombreuses amitiés. Puis elle s'établit dans la plaine, faisant construire un village qu'elle gouverne officieusement. C'est d'ici qu'elle organise ses raids et ses coups; elle ne participe plus que rarement à l'action. C'est ici surtout qu'elle écoute quotidiennement (au moins deux heures par jour) les plaintes, doléances et demandes d'arbitrage de tout le monde, pour un prix variant selon ses interlocutrices. Elle excelle en conseils justes, et plusieurs reines des environs lui sont gré de leur épargner ce devoir public (cette corvée diraient plutôt certaines).

Son coup le plus célèbre? Sans doute le vol d'une bonne tonne d'or, dérobée avec pas plus de six complices au beau milieu d'une caravane Batranoban sévèrement gardée. Il aura fallu pénétrer dans la caravane, subtiliser l'or sous le nez des gardes, s'échapper, puis ramener le butin au pays. La première partie du brillant plan mis au point par la Grande Soeur voulait que les voleuses se fussent trouvées "par hasard" sur le trajet de la caravane, suite à un accident les laissant sans vivres ni eau. La comédie fut fort bien jouée, et les voleuses faisaient peine à voir lorsque les éclaireurs de la caravane les découvrirent, puisqu'elles n'avaient réellement rien mangé ni bu depuis quatre jours...

Valangrain

Un Alweg qui sera sûrement Grand Frère un jour. Il voyage avec sa grande famille de saltimbanques, et ne résiste jamais quand la possibilité d'un coup se présente. Bel homme, comme tous ses frères et soeurs d'ailleurs, il aime les femmes et n'en abandonne jamais une dans le besoin. Cela lui a déjà causé plus d'ennuis que ses larcins, car il met sans hésiter sa vie en danger pour une belle. Dans ces cas-là, il agit seul, laissant sa famille à l'écart.

Valangrain s'est fait une spécialité dans laquelle il est passé maître: Il se débrouille toujours pour subtiliser l'arme d'un adversaire potentiel avant d'avoir affaire à lui. Excellent pick-pocket par ailleurs, il utilise tous les moyens. Généralement, il vole l'arme d'abord, et ensuite seulement se présente à la personne. Il emploie couramment cette méthode, et même quand rien de violent ne se passe (ce qui constitue quand même la plupart des cas), son interlocuteur est tout surpris de se voir rendre son arme à la fin de la conversation. On prétend que Maître Talambuch, honorable commerçant d'une ville plus au nord et en même temps père d'une certaine Gluzarde de toute

beauté, avait pris la fataliste habitude d'être abordé par le jeune homme; Valangrain lui faisait tous les éloges de sa fille, couvrait toute la famille de compliments, demandait la permission de sortir Gluzarde, obtenait sans perdre sa bonne humeur son refus habituel, se levait, rendait sa dague au marchand et disparaissait. Un jour qu'il partait sans ce dernier geste rituel, Talambuch tendit la main sans comprendre, attendant son bien, et s'aperçut qu'il était toujours dans son fourreau. Valangrain savait qu'il n'avait plus besoin de cette précaution, mais le vieil homme est toujours persuadé que, par quelque prodige, il lui avait bel et bien subtilisé son arme, et poussé l'exploit jusqu'à la remettre à sa place à son insu avant de partir. En fait, les deux jeunes gens avaient rompu la veille.

A l'occasion, Valangrain est amené à se battre. Ce fut le cas lorsqu'il vint défier ouvertement un jeune Piorad qui avait fait kidnapper une donzelle a son goût parce qu'elle repoussait ses avances. L'ayant retrouvée et libérée à temps, il se rendit devant la maison de la brute, attendit qu'elle sortît et la suivit. Sur une place animée, il lui barra le chemin et énonça ses griefs, le provoquant en duel. Le piorad tira son arme en souriant, mais il ne tira qu'une grosse branche de son fourreau. Ainsi équipé, il dut subir les quolibets, les acrobaties, les moqueries, et surtout les nombreux et humiliants coups de pieds aux fesses qui finirent par le faire atterrir dans la fontaine, sous les hourras de le foule.

Valangrain n'a encore jamais eu maille à partir avec un porteur. Il se doute que subtiliser une arme-dieu ne serait pas un acte raisonnable. Pour sauver sa propre vie, il s'enfuirait sans hésiter, mais pour protéger autrui, il lui faudrait bien trouver un moyen car du courage il en a déjà à revendre. Il est assez bon escrimeur mais a encore bien des progrès à faire.